

QUANDO IL GIOCO RACCONTA LE NOSTRE RADICI “LUSÉRN”

"Un progetto della classe II media, realizzato in quinta primaria, per scoprire Luserna tra Basilisco e Sambinelo"

Cosa succede quando 18 ragazzini decidono di trasformare la storia della loro comunità in un gioco da tavola? Nasce "**Lusérn**", un'avventura tra i sentieri di Luserna, dove ogni casella nasconde una leggenda, una parola della lingua cimbra o... un ostacolo da superare!

Quando frequentavamo la quinta primaria, con la maestra Giada e Stefano Fabris, abbiamo voluto creare qualcosa che potesse far divertire, ma che facesse anche scoprire Luserna ai nostri coetanei della Val di Fassa, di lingua ladina, che avremo incontrato durante un'uscita didattica. Così è nato un gioco con le regole simili a quello dell'Oca, ma dove si incontrano il **Basilisco**, che diventa il tuo avversario, e il **Sambinelo**, un folletto che ti ruba le carte se non rispetti la natura!

«All'inizio non conoscevo neanche una parola in cimbro», ammette *Sofia*, «ora so dire "*Guatn tage!*" (buongiorno) e "*Vorgèllzgott!*" (grazie)!».

“Dopo aver disegnato la piantina, abbiamo fatto una ricerca dei luoghi, dei simboli, dei monumenti di Luserna. Mi sembra che il risultato sia proprio bello e che paghi l'impegno e il lavoro svolto” afferma Carlotta.

«Sarebbe bello che questo gioco arrivi in tutte le scuole del Trentino», dice una nostra insegnante, «I ragazzi hanno scoperto che la loro cultura non è un libro polveroso, ma un'avventura da vivere!».

“Il gioco potrebbe anche diventare una risorsa per i turisti.” Intanto, qualcuno di noi sogna in grande: «Chissà! Magari un giorno lo vedremo anche nei negozi!», ride Sophie.

Siamo quindi felicissimi di poter presentare “in modo originale”, al pubblico, ai bambini della scuola primaria, alla Dirigente, alle autorità, la nostra bellissima creazione, il 4 giugno prossimo presso la sala Bacher, alle 10:00, a Luserna.

Sofia Caneppele e Carlotta Lapenna
classe II media